

# **Pengaruh Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Think-Talk-Write* Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar (Penelitian dilaksanakan Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Kaliwungu Kudus)**

**Dra. Hj. Sutarti, S.E., M.M.<sup>1</sup>; Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.<sup>2</sup>;**

**Aisyah Nur Sayidatun Nisa, S.Pd., M.Pd.<sup>3</sup>; Henry Suryo Bintoro, S.Pd., M.Pd.<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling

<sup>2 3</sup> Program Studi <sup>4</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muria Kudus

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk : (1) mengetahui apakah siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Think-Talk-Write* (TTW) menghasilkan prestasi belajar IPS yang lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional, (2) mengetahui perbedaan prestasi belajar bagi siswa yang mempunyai kreativitas belajar tinggi, sedang, dan rendah, serta (3) mengetahui ada tidaknya interaksi antara penggunaan model pembelajaran terhadap prestasi belajar IPS. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain faktorial  $2 \times 3$ . Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Kecamatan Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *stratified cluster random sampling*. Sampel dalam penelitian berjumlah 36 responden yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji prasyarat Analisis Variansi menggunakan metode *Lillifors* untuk uji normalitas dan metode *Barlett* untuk uji homogenitas. Dengan  $\alpha = 0,05$  diperoleh sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan homogen.

Uji hipotesis yang digunakan adalah ANAVA dua jalan dengan sel tak sama. Dengan  $\alpha = 0,05$  menunjukkan (1)  $F_a = 0,03 < 3,84 = F_{0,05;1;36} = F_{tabel}$  berarti tidak terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran terhadap prestasi belajar IPS pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Hal tersebut tidak sesuai dengan hipotesis teori, (2)  $F_b = 22,01 > 3,00 = F_{0,05;2;36} = F_{tabel}$  berarti terdapat perbedaan prestasi belajar IPS antara siswa dengan kreativitas belajar tinggi, sedang, dan rendah. Hal tersebut sesuai dengan hipotesis teori, (3)  $F_{ab} = 0,23 < 3,00 = F_{0,05;2;86} = F_{tabel}$  berarti perbedaan prestasi dari masing-masing model pembelajaran konsisten pada masing-masing tingkat kreativitas belajar dan adanya perbedaan prestasi belajar dari masing-masing tingkat kreativitas belajar konsisten pada masing-masing model pembelajaran. Hal tersebut tidak sesuai dengan hipotesis teori.

**Kata Kunci :** *Think-Talk-Write* (TTW) dan Kreativitas Belajar.

## A. Latar Belakang

Kondisi pembelajaran IPS di Indonesia sampai saat ini masih dapat dikatakan belum mencapai hasil yang maksimal. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa IPS bagi sebagian siswa dianggap sebagai pelajaran yang sangat membosankan. Itulah kalimat yang sering dilontarkan oleh siswa yang sedang mempelajari IPS. Kebosanan ini sesungguhnya bukan hanya disebabkan oleh materinya yang cenderung teoritis dan bersifat hafalan, tetapi lebih disebabkan oleh cara mengajar konvensional yang diterapkan oleh guru terkadang monoton, tidak variatif sehingga iklim kelas pun menjadi tidak kondusif, serta apresiasi dari siswa tersendiri yang kurang sekali dalam proses pembelajaran tersebut. Akibatnya, kreativitas siswa dan prestasi belajar siswa belum mencapai ketuntasan belajar seperti yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti mencoba melakukan suatu eksperimentasi pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata yaitu dengan mengaplikasikan suatu pembelajaran berkelompok dimana kelompok-kelompok tersebut diharapkan dapat memecahkan masalah-masalah atau menyelesaikan tugas-tugas untuk mencapai tujuan bersama.

Diantara beberapa metode pembelajaran kooperatif seperti STAD, Jigsaw, dan metode lainnya, peneliti mencoba menerapkan salah satu metode pembelajaran yang bersifat kooperatif dan berpusat pada siswa yaitu metode pembelajaran *Think-Talk-Write* (TTW). *Think-Talk-Write* (TTW) merupakan model pembelajaran kooperatif dimana perencanaan dari tindakan yang cermat mengenai kegiatan pembelajaran yaitu lewat berpikir (*think*), berbicara/berdiskusi, berpendapat (*talk*) serta menulis hasil diskusi (*write*) agar tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.

Dalam pembelajaran *Think-Talk-Write* (TTW) siswa dibiarkan berpikir secara individu, bertukar pendapat dengan teman kelompoknya dan kemudian menuliskan hasil diskusi lalu

mempresentasikannya di depan kelas dengan harapan siswa dapat saling membantu dan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Melalui penerapan metode *Think-Talk-Write* (TTW), prestasi belajar yang diperoleh siswa ditinjau dari kreativitas belajarnya akan tercapai.

## B. Kajian Teori

### 1. Pembelajaran IPS

Berdasarkan Permendiknas (2006:575), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Ruang lingkup IPS SD berdasarkan Kurikulum 2006 meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) manusia, tempat, dan lingkungan; 2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; 3) sistem sosial dan budaya; dan 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

### 2. Model *Cooperative Learning* Tipe *Think-Talk-Write* (TTW)

*Think-Talk-Write* (TTW) merupakan metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan komunikatif. Menurut Huda (2013:215), pendekatan pembelajaran komunikasi memungkinkan siswa untuk mampu: 1) membaca dan menulis dengan baik, 2) belajar dengan orang lain, 3) menggunakan media, 4) menerima informasi, dan 5) menyampaikan informasi

Dasar dari strategi *Think-Talk-Write* (TTW) menurut Huiker dan Laughlin (dalam Huda, 2013: 218) bahwa belajar adalah sebuah perilaku sosial, dimana strategi TTW ini mendorong siswa untuk berfikir, berbicara, dan kemudian menuliskan sebuah topik tertentu.

Menurut Maftuh dan Nurmani dalam Iru dan Arihi (2012:68-67) langkah-langkah untuk melaksanakan TTW adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Langkah-Langkah *Think-Talk-Write* (TTW)

No.	Kegiatan Guru	Aktivitas Siswa
1	Guru menjelaskan tentang TTW	Siswa memperhatikan penjelasan guru
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	Memahami tujuan pembelajaran
3	Guru menjelaskan sekilas tentang materi yang akan didiskusikan	Siswa memperhatikan dan berusaha memahami materi
4	Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 – 5 orang siswa (yang dikelompokkan secara heterogen)	Siswa mendengarkan kelompoknya
5	Guru membagikan LKS pada setiap siswa. Siswa membaca soal LKS, memahami masalah secara individual, dan dibuatkan catatan kecil ( <i>think</i> )	Menerima dan mencoba memahami LKS kemudian membuat catatan kecil untuk didiskusikan dengan teman sekelompoknya
6	Mempersiapkan siswa berinteraksi dengan teman kelompok untuk membahas isi LKS ( <i>talk</i> ). Guru sebagai mediator lingkungan belajar	Siswa berdiskusi untuk merumuskan kesimpulan sebagai hasil dari diskusi dengan anggota kelompoknya
7	Mempersiapkan siswa untuk menulis sendiri pengetahuan yang diperolehnya sebagai hasil kesepakatan dengan anggota kelompoknya ( <i>write</i> )	Menulis secara sistematis hasil diskusinya untuk dipresentasikan
8	Guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan pekerjaannya	Siswa mempresentasikan hasil diskusinya
9	Guru meminta siswa dari kelompok lain untuk menanggapi jawaban dari kelompok lain	Siswa menanggapi jawaban temannya

### 3. Metode Konvensional

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka (2005: 593) disebutkan bahwa, “Konvensional adalah tradisional”. Sedangkan tradisional sendiri diartikan sebagai sikap cara berfikir dan bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun. Metode konvensional yang disebut juga metode tradisional adalah metode mengajar dengan cara-cara lama. Jadi metode konvensional dapat diartikan sebagai pengajaran yang masih menggunakan sistem yang biasa dilakukan yaitu sistem ceramah. Dalam penelitian ini metode konvensional yang dipakai adalah menggunakan metode ceramah.

### 4. Kreativitas Belajar

Enny Semiawan, S. Munandar, CU. Munandar (1984: 9) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data, atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Utami Munandar (2004: 172) memberikan model untuk mendorong belajar kreatif yang diambil dari Treffinger (1986) menggambarkan susunan tiga tingkat yang mulai dengan unsur-unsur dasar dan menanjak ke fungsi-fungsi berpikir kreatif yang lebih majemuk. Setiap tahap dari model ini mencakup segi pengenalan (kognitif) dan afektif. Berikut akan disajikan ranah kognitif dan afektif yang dilibatkan dari masing-masing tingkat.

Tabel 2.3 Ranah Kognitif dan Afektif Pada Belajar Kreatif

Tingkat	Ranah kognitif	Ranah afektif
I	Perkembangan dari kelancaran ( <i>fluency</i> ), kelenturan ( <i>flexibility</i> ), keaslian ( <i>originality</i> ), pemerincian ( <i>elaboration</i> ), pengenalan dan ingatan.	Rasa ingin tahu, Kesiapan untuk menjawab, keterbukaan terhadap pengalaman, keberanian mengambil resiko, kepekaan terhadap masalah, tanggung rasa terhadap kesamaan atau kedwiarthian ( <i>ambiguity</i> ), percaya diri.
II	Penerapan, analisis, sintesis, penilaian ( <i>evaluasi</i> ), ketrampilan metodologis dan penelitian, transformasi, dan analogis dan kiasan ( <i>metaphor</i> )	Keterbukaan terhadap perasaan-perasaan majemuk, meditasi dan kesantiaian, pengembangan nilai, dan keselamatan psikologis dalam berkreasi, serta penggunaan khayalan dan tamsil.
III	Pengajuan pertanyaan-pertanyaan secara mandiri, pengarahan diri, pengelolaan sumber, dan pengembangan produk.	Pemribadian nilai, pengikatan diri terhadap hidup produktif, dan menuju perwujudan diri.

## 5. Prestasi Belajar

Pencapaian prestasi merupakan suatu masalah yang penting dalam sejarah kehidupan siswa karena sepanjang rentang kehidupan siswa selalu mengejar prestasi yang gemilang menurut bidang dan kemampuannya masing-masing. Tirtonegoro (2001: 43) mengatakan bahwa “Prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran serta penilaian usaha belajar”. Dengan mengetahui prestasi belajar anak, dapat diketahui kedudukan anak dalam kelas, apakah anak tersebut kelompok anak pandai, sedang, atau kurang. Prestasi anak ini dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, atau kalimat yang mencerminkan hasil yang dicapai oleh anak dalam periode tertentu.

## 6. Tinjauan Materi

Setiap masyarakat memiliki kebudayaan meskipun bentuk dan coraknya berbeda-beda dari masyarakat yang satu ke masyarakat lainnya. Kebudayaan secara jelas menampilkan kesamaan kodrat manusia dari berbagai suku, bangsa, dan ras. Manusia adalah pencipta kebudayaan, dan ciptaan manusia kebudayaan adalah ekspresi eksistensi manusia di dunia. Hal ini dikarenakan kebudayaan merupakan ciri pribadi yang di dalamnya mengandung norma-

norma, tatanan nilai-nilai yang perlu dimiliki dan dihayati manusia atau masyarakat pendukungnya.

Soekanto (2001:193) menjelaskan bahwa kebudayaan terdiri dari tujuh unsur yang dianggap sebagai *cultural universals*, antara lain (1) peralatan dan perlengkapan hidup manusia (pakaian, perumahan, alat-alat rumah tangga, senjata, alat-alat produksi, transport dan sebagainya), (2) mata pencaharian hidup dan sistem-sistem ekonomi (pertanian, peternakan, sistem produksi, sistem distribusi dan sebagainya), (3) sistem kemasyarakatan (sistem kekerabatan, organisasi politik, sistem hukum, sistem perkawinan), (4) bahasa (lisan maupun tertulis), (5) kesenian (seni rupa, seni suara, seni gerak dan sebagainya), (6) sistem pengetahuan, dan (7) religi (sistem kepercayaan).

Tarmudji (1991:24) menjelaskan bahwa kemajemukan kondisi alamiah di Indonesia tampak seaneka ragam dengan kemajemukan kondisi sosial budaya masyarakatnya. Kemajemukan ini menunjukkan corak multidimensional sebab tidak terbatas dari segi etnik saja. Kondisi kemajemukan Indonesia menyebabkan rawannya konflik yang terjadi di Indonesia. Ritzer dalam Ranjabar (2006:240-

241) menjelaskan bahwa faktor-faktor penyebab timbulnya konflik di masyarakat yaitu:

- a. Konflik sosial bersumber dari adanya distribusi kekuasaan yang tidak merata.
- b. Konflik juga berasal dari tunduknya individu-individu sebagai pihak yang dikuasai terhadap sanksi yang diberikan oleh pihak yang sedang berada pada posisi menguasai
- c. Konflik merupakan fungsi dari adanya pertentangan antara penguasa dan yang dikuasai.

Philip Qarles dalam Ranjabar (2006:245) menjelaskan selama bangsa Indonesia masih sebagai masyarakat majemuk yang berkelompok-kelompok belum bisa hidup bercampur, maka akan sulit mewujudkan ikatan nasional yang kuat. Dari hal tersebut, maka ada beberapa upaya yang perlu dilakukan untuk mencegah konflik yang disebabkan kemajemukan bangsa Indonesia.

Riza Sihludi dan Moch Nurhsim dalam Ranjabar (2006:245-246) mengemukakan beberapa upaya yang perlu dipertimbangkan untuk mencegah konflik tersebut antara lain:

- a. Memasukkan transformasi multikultural sebagai salah satu mata pelajaran dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Kepentingan atas transformasi kultural melalui pendidikan ini adalah sebagai supaya tercipta *nation building*, integritas sosial dan saling memahami perbedaan antarkelompok dalam rangka menciptakan struktur sosial yang terbuka dan bukan tertutup
- b. Pemberdayaan ekonomi rakyat secara nasional hendaknya merupakan program yang tidak bias etnik, tetapi pelaksanaannya perlu mempertimbangkan aspek etnik, suku maupun agama didalamnya agar tidak terjadi kesenjangan struktural dan kultural yang pada tahap tertentu akan menimbulkan kecenderungan sosial dan konflik
- c. Pemerintah perlu membuat undang-undang mengenai “kesederajatan” atas hak-hak

warga negara dalam bingkai negara kesatuan Republik Indonesia. Ini penting, agar tidak terjadi klaim atas konsep parokialisme, putra daerah, penduduk asli, pendatang dan lain sebagainya yang merupakan sumbu konflik daerah laten selama ini

- d. Memisahkan kehidupan agama, suku, etnik, ras, dan golongan dalam kehidupan politik bernegara. Amandemen Undang-Undang Dasar 1945 perlu memberikan jaminan atas hal ini agar tidak terjadi konflik elite yang berimbas ke massa dan pertentangan politik membawa identitas kelompok, baik agama, suku, ras, maupun golongan. Penegasan atas aturan ini perlu karena akan sangat membantu mencari formulasi secara bertahap untuk menyelesaikan konflik yang terjadi
- e. Mengeliminasi stereotip dan prasangka. Adanya stereotipe menyebabkan orang mudah berprasangka, sebelum mereka mempunyai kesempatan bergaul sewajarnya.

### **C. Metode Penelitian**

#### **1. Tempat dan Subyek Penelitian**

Tempat penelitian ini adalah di SDN 1 Sidorekso Kudus dan SD 2 Bakalan Krapyak dengan subyek penelitian adalah siswa kelas V semester 1 tahun pelajaran 2013/2014. Uji coba tes dan angket dilaksanakan di SD 1 Prambatan Kidul Kudus.

#### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian Agustus 2013 sampai Januari 2014, dengan perincian sebagai berikut:

#### **3. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi-experimental research*). Penelitian ini menggunakan rancangan faktorial 2 x 3 dengan maksud untuk mengetahui pengaruh dua variabel bebas terhadap variabel terikat. Tabel rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Tabel Rancangan Penelitian

Metode Pembelajaran ( $a_i$ )	Kreativitas Belajar IPS Siswa ( $b_j$ )		
	Tinggi ( $b_1$ )	Sedang ( $b_2$ )	Rendah ( $b_3$ )
Pendekatan struktural metode “ <i>Think-Talk-Write</i> (TTW)” ( $a_1$ )	$ab_{11}$	$ab_{12}$	$ab_{13}$
Metode Konvensional ( $a_2$ )	$ab_{21}$	$ab_{22}$	$ab_{23}$

#### 4. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kaliwungu Kudus, kelas V semester I tahun pelajaran 2013/2014 yang terdiri dari 2 sekolah, dengan proporsi banyak siswa dalam setiap sekolah yang seimbang.

Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *stratified cluster random sampling*. Populasi dari *stratified cluster random sampling* ini adalah seluruh siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kaliwungu Kudus kelas V semester I tahun pelajaran 2013/2014. Tahapan yang dilakukan dalam pengambilan sampel yaitu dari seluruh sekolah Sekolah Dasar yang ada di Kudus terlebih dahulu dikelompokkan menjadi tingkatan, yaitu tinggi, sedang dan rendah.

#### 5. Identifikasi Variabel

##### a. Variabel Bebas

- 1) Metode Pembelajaran
- 2) Kreativitas belajar Siswa

##### b. Variabel Terikat

Variabel terikat pada penelitian ini adalah Prestasi Belajar IPS

#### D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai IPS siswa kelas IV semester II yang digunakan untuk mengetahui keseimbangan keadaan prestasi belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, metode dokumentasi digunakan juga untuk mengetahui daftar nama dan nomor absen siswa.

##### 2. Metode Angket

Metode angket ini digunakan untuk mengetahui kreativitas belajar siswa.

##### 3. Metode Tes

Penelitian ini, metode tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa berupa prestasi belajar IPS. Tes ini memuat soal-soal obyektif yang berisi tentang materi pokok bahasan Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dalam bentuk tes obyektif dengan empat alternatif jawaban untuk memperoleh data tentang prestasi belajar IPS dan angket kreativitas belajar siswa untuk memperoleh data tentang kreativitas belajar IPS siswa.

##### 1. Tahap Penyusunan Instrumen

- a. Menyusun kisi-kisi instrumen.
- b. Menyusun butir-butir soal instrumen tes yang berupa tes obyektif.

##### 2. Tahap Uji Coba Instrumen

- a. Instrumen Tes
  - 1) Analisis Instrumen
    - a) Uji Validitas Isi
    - b) Uji Reliabilitas
    - c) Analisis Butir Soal
      - (1) Daya Pembeda
      - (2) Tingkat Kesukaran
  - 2) Instrumen Angket Kreativitas Belajar IPS
    - a) Analisis Instrumen
      - (1) Uji Validitas Isi
      - (2) Uji Reliabilitas
      - (3) Analisis\_Butir\_Instrumen
        - (a) Konsistensi Internal

##### 3. Tahap penetapan Instrumen

Butir-butir instrumen yang memenuhi syarat-syarat instrumen yang baik ditetapkan sebagai instrumen penelitian.

#### E. TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian ini analisa data yang digunakan adalah analisis variansi dua jalan  $2 \times 2$ . Dua faktor yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan efek baris, efek kolom, serta kombinasi efek baris dan efek kolom

terhadap prestasi belajar adalah faktor A (metode mengajar) dan faktor B (keaktivitas belajar siswa). Teknik analisa data ini digunakan untuk menguji ketujuh hipotesis yang telah dikemukakan di depan.

Selain analisis variansi, digunakan pula analisis data yang lain, yaitu uji-t, metode *Lilliefors*, dan metode *Bartlett*. Uji-t digunakan untuk menguji keseimbangan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Metode *Lilliefors* digunakan untuk uji normalitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Metode *Bartlett* digunakan untuk uji homogenitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## HASIL PENELITIAN

### 1. Data Hasil Uji Coba Instrumen

#### a. Hasil uji coba angket kreativitas belajar siswa

Dengan menggunakan rumus KR-20, diperoleh  $r_{11} = 0,90$ . Karena  $r_{11} = 0,90 > 0,70$ , maka angket dikatakan reliabel.

Angket yang diuji cobakan terdiri dari 30 butir. Dari hasil uji konsistensi internal dengan

menggunakan rumus korelasi produk moment diperoleh 25 butir yang konsisten sebab  $r_{xy}$  dari 30 butir tersebut lebih besar dari 0,3.

Setelah dilakukan analisis terhadap 30 butir soal uji coba angket kreativitas siswa diperoleh bahwa 25 butir soal tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

#### b. Hasil uji coba tes prestasi belajar

Dengan menggunakan rumus KR-20, diperoleh  $r_{11} = 0,71$ . Karena  $r_{11} = 0,71 > 0,7$ , maka instrumen tes dikatakan reliabel.

Tes prestasi yang diujicobakan terdiri dari 15 soal tes obyektif. Dari hasil uji daya pembeda menggunakan rumus korelasi produk moment diperoleh 15 soal daya pembedanya berfungsi dengan baik, sebab  $r_{xy}$  dari 15 soal tersebut lebih besar dari 0,3.

Dari 15 soal tes uji coba prestasi belajar didapat semua soal sedang yang artinya tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu sukar.

Setelah dilakukan analisis terhadap 15 soal tes uji coba prestasi belajar matematika diperoleh bahwa semua butir soal digunakan untuk penelitian.

### 2. Data Skor Prestasi Belajar Matematika Siswa

Tabel 4.1 Deskripsi Data Prestasi Belajar Siswa

Kelas	Ukuran Tendensi sentral			Ukuran Dispersi			
	$\bar{X}$	Mo	Me	Skor min	Skor maks	R	s
Kontrol	77,14	85	80	50	95	45	178,93
Eksperimen	86,33	90	87	65	100	35	94,52

### 3. Data Skor Kreativitas Belajar Siswa

Tabel 4.2 Deskripsi Data Kreativitas Belajar Siswa

Kategori	Nilai	Jumlah Siswa	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Tinggi	$76,7 < X$	8	3
Sedang	$76,7 < X \leq 86,3$	6	10
Rendah	$X \leq 86,3$	1	8

## Pengujian Persyaratan Analisis

### 1. Uji Prasyarat Perlakuan

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Kemampuan Awal

Uji Normalitas	$L_{obs}$	$L_{0,05;n}$	Keputusan	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	0,1178	$L_{0,05;15} = 0,2288$	$H_0$ tidak ditolak	Normal
Kelas Kontrol	0,1308	$L_{0,05;21} = 0,1933$	$H_0$ tidak ditolak	Normal

Berdasarkan tabel di atas, untuk masing-masing sampel ternyata  $L_{obs} < L_{0,05;n}$ , sehingga

$H_0$  tidak ditolak. Ini berarti masing-masing sampel berasal dari distribusi normal.

Hasil uji keseimbangan dengan menggunakan uji t diperoleh  $t_{hit} = 1,05$  dengan  $t_{0,025;36} = 1,96$  dan  $-t_{0,025;78} = -1,96$ . Ternyata diperoleh  $t_{hit} < t_{0,025;36}$  atau  $t_{hit} > -t_{0,025;36}$

sehingga dapat disimpulkan bahwa antara kedua kelompok tidak memiliki perbedaan rerata yang berarti atau dapat dikatakan bahwa kedua kelompok dalam keadaan seimbang.

## 2. Uji Prasyarat Analisis Variansi Dua Jalan Dengan Sel Tak Sama

### a. Uji Normalitas

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas	$L_{obs}$	$L_{0,05;n}$	Keputusan	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen	0,1197	$L_{0,05;15} = 0,2288$	$H_0$ tidak ditolak	Normal
Kelompok Kontrol	0,0909	$L_{0,05;21} = 0,1933$	$H_0$ tidak ditolak	Normal
Kreativitas Tinggi	0,2015	$L_{0,05;11} = 0,2671$	$H_0$ tidak ditolak	Normal
Kreativitas Sedang	0,1439	$L_{0,05;16} = 0,2215$	$H_0$ tidak ditolak	Normal
Kreativitas Rendah	0,1460	$L_{0,05;9} = 0,2953$	$H_0$ tidak ditolak	Normal

Berdasarkan tabel di atas untuk masing-masing sampel ternyata  $L_{obs} < L_{0,05;n}$ , sehingga  $H_0$  tidak ditolak. Ini Berarti masing-masing

sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas

Sampel	K	$\chi^2_{obs}$	$\chi^2_{0,05;n}$	Keputusan	Kesimpulan
Metode Pembelajaran	2	1,544	3,841	$H_0$ tidak ditolak	Homogen
Kreativitas Belajar	3	4,655	5,991	$H_0$ tidak ditolak	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, ternyata harga  $\chi^2_{obs}$  dari kelas yang diberi perlakuan metode mengajar dan kreativitas siswa kurang dari  $\chi^2_{0,05;n}$ , sehingga  $H_0$  tidak ditolak. Ini berarti variansi-variansi populasi yang dikenai perlakuan metode mengajar dan variansi-variansi kreativitas siswa sama.

## 3. Hasil Pengujian Hipotesis

### 1. Analisis Variansi Dua Jalan dengan Sel Tak Sama

Hasil perhitungan analisis variansi dua jalan sel tak sama disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.6 Rangkuman Analisis Variansi Dua Jalan Dengan Sel Tak Sama

	JK	dK	RK	$F_{obs}$	$F_{tabel}$	Keputusan
Metode (A)	1,6554	1	1,6554	0,0289	3,84	$H_{0A}$ tidak ditolak
Aktivitas (B)	2517,9411	2	1258,9705	22,0068	3,00	$H_{0B}$ ditolak
Interaksi (AB)	26,2556	2	13,1278	0,2295	3,00	$H_{0AB}$ tidak ditolak
Galat	1716,2500	30	57,2083			
Total	4262,1021	35				

Tabel di atas menunjukkan bahwa :

a. Pada efek utama baris (A)  $H_0$  tidak ditolak.

Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan perlakuan siswa yang diberi metode *Think-Talk-Write* dengan siswa yang diberi perlakuan metode konvensional terhadap prestasi belajar IPS.

b. Pada efek utama kolom (B)  $H_0$  ditolak.

Hal ini berarti terdapat perbedaan prestasi belajar IPS antara siswa dengan kreativitas belajar tinggi, sedang, dan rendah.

c. Pada efek utama interaksi (AB),  $H_0$  tidak ditolak.

Hal ini berarti perbedaan prestasi dari masing-masing metode pembelajaran



konsisten pada masing-masing tingkat kreativitas belajar dan tidak adanya perbedaan prestasi belajar dari masing-masing tingkat kreativitas belajar konsisten pada masing-masing metode pembelajaran.

## **2. Uji Lanjut Pasca Anava**

Uji lanjut pasca anava dilakukan dengan menggunakan metode *Scheffe'*. Berdasarkan perhitungan analisis variansi dua jalan sel tak sama telah diperoleh keputusan uji bahwa  $H_{0A}$  tidak ditolak,  $H_{0B}$  ditolak, dan  $H_{0AB}$  tidak ditolak.

Pada anava dua jalan sel tak sama ternyata diperoleh keputusan uji bahwa  $H_{0A}$  tidak ditolak maka tidak perlu dilakukan uji komparasi rataan antar baris.

Uji komparasi ganda antar kolom perlu dilakukan karena dari anava dua jalan sel tak sama diperoleh bahwa  $H_{0B}$  ditolak. Dari hasil uji komparasi ganda diperoleh bahwa siswa dengan kreativitas tinggi prestasi belajarnya lebih baik daripada siswa dengan kreativitas rendah, siswa dengan kreativitas tinggi prestasi belajarnya lebih baik daripada siswa dengan kreativitas sedang, dan siswa dengan kreativitas sedang prestasi belajarnya lebih baik daripada siswa dengan kreativitas rendah.

Dari anava dua jalan dengan frekuensi sel tak sama diperoleh  $H_{0AB}$  tidak ditolak ini berarti perbedaan prestasi dari masing-masing metode pembelajaran konsisten pada masing-masing tingkat kreativitas belajar dan tidak adanya perbedaan prestasi belajar dari masing-masing tingkat kreativitas belajar konsisten pada masing-masing metode pembelajaran. Karena  $H_{0AB}$  tidak ditolak maka tidak perlu diadakan uji komparasi rerata antar sel pada baris yang sama atau pada kolom yang sama.

## **4. Pembahasan Hasil Analisis Data**

### **a) Hipotesis Pertama**

Metode *Think-Talk-Write* dapat mengaktifkan siswa sehingga proses belajar mengajar dapat menjadi lebih berkualitas. Dikatakan berkualitas karena dalam metode *Think-Talk-Write* dibutuhkan pengertian, pemahaman akan suatu persoalan IPS, pengembangan intelektual, pengembangan sikap-sikap mental, dan kreativitas siswa dalam mengaitkan informasi baru dengan konsep-konsep yang sesuai dengan apa yang telah dimilikinya. Metode *Think-Talk-Write*

merupakan metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan komunikatif. Pendekatan pembelajaran komunikasi memungkinkan siswa untuk mampu: 1) membaca dan menulis dengan baik, 2) belajar dengan orang lain, 3) menggunakan media, 4) menerima informasi, dan 5) menyampaikan informasi. Dasar dari strategi *Think-Talk-Write* (TTW) menurut Huiker dan Laughlin (dalam Huda, 2013: 218) bahwa belajar adalah sebuah perilaku sosial, dimana strategi TTW ini mendorong siswa untuk berfikir, berbicara, dan kemudian menuliskan sebuah topik tertentu, sehingga menghasilkan nilai rata-rata siswa lebih tinggi daripada nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan metode konvensional.

### **b) Hipotesis Kedua**

Setelah dilakukan uji *Scheffe'* dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki kreativitas belajar matematika tinggi prestasi belajarnya berbeda dengan siswa yang memiliki kreativitas belajar matematika rendah. Dari rataan marginalnya ( $b_1 = 92,73 > 64,44 = b_3$ ) menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi prestasi belajarnya lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah.

Siswa yang memiliki kreativitas belajar matematika sedang prestasi belajarnya berbeda dengan siswa yang memiliki kreativitas belajar matematika rendah. Dari rataan marginalnya ( $b_2 = 81,56 > 64,44 = b_3$ ) menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kreativitas belajar sedang prestasi belajarnya lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah.

Sedangkan siswa yang memiliki kreativitas belajar matematika tinggi prestasi belajarnya berbeda dengan siswa yang memiliki kreativitas belajar sedang. Dari rataan marginalnya ( $b_1 = 92,73 > 81,56 = b_2$ ) menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi prestasi belajarnya lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki kreativitas belajar sedang.

### **c) Hipotesis Ketiga**

Tidak ditolaknya  $H_{0AB}$  dikarenakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan

pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga mengganggu teman lain yang ingin berkonsentrasi pada pelajaran dan siswa kurang bersungguh-sungguh maupun kurang serius dalam mengisi angket kreativitas belajar matematika.

## G. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Berdasarkan landasan teori dan disertai dengan hasil analisis yang diperoleh serta mengacu pada perumusan masalah yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran matematika dengan model *cooperative learning* tipe *Think-Talk-Write* menghasilkan prestasi belajar IPS yang tidak berbeda dengan metode konvensional.
2. Terdapat perbedaan prestasi belajar IPS antara siswa dengan kreativitas belajar tinggi, sedang, maupun rendah.
3. Tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS siswa, artinya model *cooperative learning* tipe *Think-Talk-Write* lebih baik daripada metode konvensional untuk kreativitas belajar tinggi, sedang, maupun rendah. Sebaliknya kreativitas belajar tinggi, sedang, maupun rendah baik untuk model *cooperative learning* tipe *Think-Talk-Write* dan metode konvensional.

Saran dalam penelitian ini ditujukan pada guru, calon guru, dan peneliti, yaitu :

1. Kepada guru matematika penulis menyarankan agar pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Think-Talk-Write* sebagai alternatif dalam usaha meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Dalam penelitian ini metode pembelajaran ditinjau dari kreativitas siswa. Bagi para calon peneliti yang lain mungkin dapat melakukan tinjauan yang lain, misalnya motivasi, karakteristik cara berpikir, gaya belajar, minat siswa, dan lain-lain.
3. Hasil penelitian ini hanya terbatas pada materi keaneragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, sehingga mungkin bisa dicoba diterapkan pada materi yang lain dengan mempertimbangkan kesesuaiannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas: Metode, Landasan Teoritis-Praktis dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Arifin, Zainal. 1990. *Evaluasi Instruksional*. Bandung: Remadja Karya.
- Budiyono. 2003. *Metodologi Penelitian Pengajaran Matematika*. Surakarta: UNS Press.
- , 2004. *Statistika Dasar Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- De Porter, Bobby & Nourie, Singer, Sarah. 2001. *Quantum Teaching: Mempraktekkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Terjemahan Ary Nilandari. Bandung: Kaifa.
- Enny Semiawan, S. Munandar, CU Munandar. 1984. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Iru, La. La Ode Safihun Arihi. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo
- Lie, Anita. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo
- Lutfiyah, Ismi. 2011. *Pembedaan Hasil Belajar IPS Siswa Dengan Menggunakan Metode Think-Talk-Write (TTW) Dan Numbered Head Together (NHT) Di SMP Islamiyah Ciputat*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Maulidah, Nova. Dkk. 2013. *Think-Talk-Write (TTW) Strategy For Teaching Descriptive Writing*. Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Sidoarjo. Vol. 1 No. 1 April 2013. Hal. 48-58
- Munandar, Utami. 2004. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Ranjabar, Jacobus. 2006. *Sistem Sosial Budaya Indonesia: Suatu Pengantar*. Bandung: AlfaBeta

- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sardijo, Sugandi. Ischaak. 2009. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Slameto. 1995. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- , 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning*. Maryland: John Hopkins.
- Soekanto, Suryono. 2001. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Solihatin, Etin. Raharjo. 2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Somantri, M.N. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Stahl, Robert J. 1994. *Cooperative Learning in Sosial Studies: Hand Book for Teachers*. USA: Kane Publishing Service, Inc.
- Suharsimi Arikunto. 1998. *Prosedur Penilaian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- , 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek, Edisi Revisi V*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sutratinah Tirtonegoro. 2001. *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Tarmudji, Tarsis. 1991. *Aspek Dasar Kehidupan Sosial*. Yogyakarta: Liberty
- Wahab, Abdul Aziz. 2009. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta